



Roteiros de jogos: história e arte

BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS

Muitas foram as tentativas de sistematizar uma história dos jogos digitais. Escolher uma abordagem ou outra, no entanto, só faz sentido àqueles que pretendem estudar academicamente a disciplina de História dos Jogos Digitais. Para todos aqueles que pretendem se tornar criadores de jogos, importa perceber quais são os atores, instituições e ideias capazes de demarcar descontinuidades na História dos Jogos Digitais ao longo do tempo.

É preciso considerar, por exemplo, as características das diferentes gerações de jogadores, seus diferentes poderes de compra e interesses em um dado momento da história e quais motivos levaram essas gerações a mudarem seu olhar sobre um determinado tema. Além disso, é fundamental compreender a dinâmica não apenas das empresas que produzem os jogos, mas das empresas de tecnologia que produzem consoles e computadores, responsáveis por alterações de jogabilidade que transformaram a produção de games em vários momentos. Por fim, é necessário analisar a evolução e os marcos de descontinuidade das áreas de entretenimento correlatas: a literatura, a dramaturgia, as artes visuais e o cinema.

Sem dúvida, o marco de nascimento dos jogos eletrônicos é *Noughts and Crosses* ou *OXO*, também chamado de "bolinha, xis, bolinha", o famoso "jogo da velha". Esta primeira etapa consistiu em adaptar jogos simples para uma transposição eletrônica, ainda pouco prática à vida humana. Apenas em 1958, com *Tennis for two*, criado por William Higinbothan, foi possível começar a vislumbrar uma maior interação, ainda binária, mas com uma gama

possibilidades, e, consequentemente, desdobramentos, mais ampla. Os gráficos de osciloscópio exibiam uma quadra de tênis vista lateralmente. A bolinha atravessava o campo, passava por cima da rede e tinha que ser rebatida pelos jogadores. No entanto, como apenas grandes empresas tinham computadores capazes de processar esse tipo de informação, o jogo permaneceu desconhecido e teve sua comercialização inviabilizada.

Em 1959, o jogo *Mouse in the maze* propunha um novo desafio. Um ratinho preso dentro de um labirinto precisava ser libertado. Os objetivos começavam a se desenhar de forma mais objetiva. No entanto, a prática continuou muito mais no campo experimental do que prático. O jogo para ser, de fato, jogado, com uma finalidade mais evidente de entretenimento, foi marcado por *Space war*, mas, mais uma vez, não teve representação de vendas comerciais.

Apenas na década de 1970 que a jogabilidade começou a ser decisiva para os games. Pode-se atribuir a isso, talvez, uma relação de mercado mais palpável. Se antes os jogos eletrônicos tinham finalidades mais experimentais, em 1972 o Atari 2600 ia por outro lado. Ele visava, como qualquer outro produto, ao consumo. Isso se refletiu em traduzir aspectos de praticidade para serem literalmente levados para dentro de casa de modo que, em pouco tempo com os findados manuais de instrução, o usuário pudesse se ocupar de se divertir com o novo console. Hoje, eles são um forte registro de afeto, presentes na memória de muitos usuários que tiveram essa época marcada pela entrada de um novo eletrodoméstico na casa de algumas pessoas de classes mais abastadas.

Um dos principais jogos do console foi *Enduro*. O usuário controlava um carro que deveria vencer obstáculos ao longo de uma estrada, como ultrapassar outros carros sem bater. Até hoje esse jogo existe, tendo tomado diversos outros consoles e inúmeras versões de computador. Há vídeos disponíveis na internet que ensinam até mesmo a produzir um jogo de Enduro caseiro fisicamente.

Outro jogo muito popular foi o *River raid*, que teve mais de um milhão de cópias vendidas. Com uma estrutura muito parecida com a de *Endu*, este jogo o usuário, no lugar de desviar, deveria disparar contra os obstáculos, o que lhes dava pontos. Se ele encostasse nas bordas ou em outros objetos, perderia.

*Space invaders*foi mais um jogo de larga adesão. O objetivo era abater os alienígenas sem ser abatido por eles e sem que eles chegassem até a superfície. Todos esses jogos tiveram em comum alguns elementos que favoreceram o seu sucesso: objetivos bem delimitados e de fácil assimilação, mesmo que uma pessoa nunca tenha visto o jogo antes, bastava ela ver poucos segundos de tela para entender o que deveria ser feito, e um esquema visualmente atrativo (para a tecnologia da época), os jogos eram coloridos e contavam com recursos sonoros que deixavam o jogador apreensivo nos momentos de maior tensão.

A década de 1980 também contou com seus marcos para a história não apenas dos games, mas também para a indústria do entretenimento como um todo. Com o intuito de fugir do perfil de jogo em que algo deveria ser abatido, Toru Iwatani quis desenvolver um conteúdo que se aproximasse de uma estética mais familiar para os usuários. Isso o levou a escolher um visual análogo aos desenhos animados da época, o que claramente distingue sua criação, *Pac-Man*, das anteriores, basta ver como os personagens do jogo se comportam, como são desenhos e quais cores eles apresentam.

Com a difusão se aproximando cada vez mais de um sistema de distribuição em massa e a fagocitação dos games pela indústria cultural, diversas empresas viram no universo dos games a possibilidade de explosão financeira. No entanto, devido a um estágio ainda incipiente dos jogos e das tecnologias, os fracassos foram de longe mais expressivos do que os jogos que vingaram, sobretudo por causa de uma jogabilidade bastante comprometida.

Porém, o fracasso e as consequentes falências não foram uma onda absoluta. Empresas como Sega e Nintendo souberam utilizar o espaço para investimentos que se revelaram, de fato, eficazes. Foi graças a essas aberturas – em muitos casos criadas – que títulos icônicos como *Super Mario*, *The Legends of Zelda* e *Final Fantasy* perduram ainda hoje. Alguns especialistas atribuem parte desse sucesso a um estilo de criação diferenciado. O console deveria ser mais do que um equipamento ou eletrodoméstico, como fez a Nintendo com o NES (Nintendo Entertainment System, ou Sistema de Entretenimento Nintendo). O universo dos jogos foi ampliado para um universo *de* jogos ricos e complexos cujo funcionamento era exclusivo para o console.

Mais adiante, com essa indústria já sedimentada, as empresas chamadas Third Party aderiram à cultura. Konami, Ubisoft e a própria Sega são exemplos de marcas atuantes no ramo. Seu grande diferencial consiste em serem desenvolvedoras. Elas produzem jogos para consoles já existentes.

Com o desenvolvimento acentuado das tecnologias e a entrada dos computadores nas residências, um novo leque de possibilidades foi (inconscientemente) criado. Isso deu margem para uma nova onda de criação. Empresas como EA, Sierra e Actvision se aproveitaram dessa possibilidade e rapidamente começaram a investir e se lançar como produtoras de games para computadores. Além de ser uma nova janela de possibilidades, os games criados para computadores contavam com outros recursos singulares: a interface gráfica e o mouse.

A década de 1990 trouxe consigo um verdadeiro boom de possibilidades, linguagens e gêneros, boa parte disso refletido pelo avanço de tecnologia. É dessa época títulos como *Sonic*, produzido também pela Sega, *Need for Speed*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *World of Warcraft*, entre outros. O nível de complexidade mais avançado e a maior variedade de personagens permitiram uma identificação mais profunda com o jogo por meio, justamente, de pelo menos um dos personagens. As missões ou fases passaram a ganhar

desenhos mais objetivos e o avanço computacional foi um trampolim para a qualidade dos jogos graças às placas de vídeo, o que permitiu a criação de jogos em 3D como *Battlezone*. Nesta mesma década, outro game se tornou um importante marco, *Tomb Raider*, protagonizado por Lara Croft, o que lhe rendeu prêmios e diversas adaptações para outros formatos.

Finalmente, na era 2000, mais novidades chegaram. *GTA*, que já tinha sido lançado em 1997, ganhou em 2004 sua versão 3D com mundo aberto e trilha sonora, que resultaram em uma jogabilidade nunca antes experimentada. A franquia conquistou, inclusive, um recorde com *GTA IV*. Foi, à época, o produto de entretenimento mais rapidamente vendido da história.

Esse é um pequeno resumo da trajetória dos games. Não há como ser completo. Já são mais de 50 anos de histórias que aceleradamente vêm se alterando e atualizando. Há outros marcos, como *Red Dead Redemption*, de 2010, que poderiam ter um capítulo inteiro.

ESTUDO DE CASO I: SNAKE E PAC MAN

O público feminino, até o início da década de 1980, não era representado por nenhum jogo em específico. Inicialmente, *Pac Man*, lançado em 1980, foi projetado para atender esse público. No entanto, seu sucesso foi muito além de um produto de nicho específico e é considerado um marco até hoje.

A mecânica do jogo era tão simples quanto genial: o protagonista era uma cabeça redonda com uma boca triangular colocada em um labirinto onde deveria comer pastilhas e fugir de fantasmas que queriam matá-lo.

*Pac Man*antecipou inovações que ficariam ainda mais conhecidas com *Super Mario*, como a tecnologia de "power-up", isto é, habilidades repentinas de duração limitada, uma espécie de suplemento que se tomava para ficar mais

rápido durante um período e poder comer as pastilhas antes que os fantasmas pudessem alcançá-lo.

Snake, mais conhecido no Brasil como "o jogo da cobrinha", é hoje mais do que um game, mas um gênero. Tudo começou com um jogo de arcade chamado *Blockade*, desenhado por Lane Hauck, Ago Kiss e Bob Pecarero e produzido pela Gremlin em 1976.

No fim da década de 1990, a empresa de tecnologia finlandesa Nokia, então uma das principais desenvolvedoras de celulares do mundo, incluía o jogo *Snake* em seus celulares, o que popularizou o game em todo o mundo.

Por meio de controles cima, baixo, esquerda e direita, o jogador controla uma cobra que deve comer itens e, conforme os come, cresce de tamanho e dificulta o jogo, uma vez que tocar em si mesma ou nas paredes do jogo leva à derrota e tudo deve começar outra vez.

ESTUDO DE CASO II: DOOM E MYST

Doom é, sem dúvida, o jogo que moldou o que hoje se entende por jogos de tiro em primeira pessoa. Lançado em 1994 e produzido pela id Software, o game combinava gráficos 3D e 2D em uma experiência imersiva e tensa incomum para a época. O jogador se via em um labirinto no qual deveria encontrar a saída, escrito em vermelho. No entanto, precisava desviar de numerosos obstáculos tenebrosos como latas de lixo tóxico, portas trancadas, monstros assassinos, tetos caindo etc.

O jogo também apresentava oportunidades de power-up escondidas em salas. Assim, o jogador conseguia melhorias que o auxiliavam a avançar nos níveis.

Uma marca do game era seu arsenal: os roteiristas pensaram, como sistema de ferramentas, armas das quais o jogador dispunha para enfi ... r os antagonistas.

Myst, também do início da década de 1990, foi um jogo do gênero puzzle de ação-aventura projetado e dirigido pelos irmãos Robyn e Rand Miller. O game coloca o jogador de Estranho, um personagem que usa um livro mágico para viajar até a ilha que dá nome ao jogo[JPS1] .

Uma vez na ilha, o jogador precisa usar outros livros especiais escritos por um aventureiro chamado Atrus para viajar por mundos chamados "Eras". As pistas encontradas ao longo da narrativa revelavam, aos poucos, segredos sobre os personagens.

Um aspecto muito interessante de *Myst* do ponto de vista do roteiro é que, dependendo das escolhas tomadas pelo jogador, o game o levava a finais distintos.

GÊNEROS E PÚBLICO

O acompanhamento constante das dinâmicas de gêneros e públicos de jogos eletrônicos é fundamental a todo profissional que deseja empreender no setor, uma vez que, como as outras formas de arte precedentes, os games irão, ao mesmo tempo, refletir e produzir uma realidade repleta de subjetividades igualmente refletidas e produzidas pelos bens culturais.

O ideal seria que os roteiristas conhecessem profundamente cada um dos gêneros de games. Na inviabilidade desse tipo de conhecimento enciclopédico, é bastante útil que roteiristas conheçam pelo menos as características básicas e as principais referências dos gêneros mais comerciais, sobretudo os que têm se popularizado na esteira das evoluções

dos suportes, como celulares e tablets, bem como os usos de games para fins didáticos e corporativos.

Nesse sentido, é preciso estar atento às principais necessidades do mercado de games, não apenas em relação aos "games mais vendidos", mas sobretudo perceber lacunas que representem demandas a serem supridas.

Além disso, é fundamental acompanhar revistas especializadas em games, bem como canais e podcasts que discutam games e suas tendências futuras.

LIMITAÇÕES

Os roteiros de games, historicamente, foram pensados a partir de uma perspectiva hegemônica dos países centrais ou alinhados aos países centrais, como Estados Unidos, Japão, Coreia do Sul e Europa Ocidental. Consequentemente, os enredos refletem questões hegemonicamente brancas, masculinas e heterossexuais. Basta ver a quantidade de jogos de guerra cujo protagonista configura o arquétipo de um herói masculino que tem como prêmio a donzela.

Isso, problematicamente, comunicava apenas a um grupo restrito. Mercadologicamente, isso também pode ser considerado uma falta de visão de negócios, afinal há toda uma população que não se via contemplada e, por isso, não se interessava pelo universo dos games.

Agora, lideranças nos setores criativos passaram a olhar para o que conhecem como grupos de nicho. Parte disso como uma responsabilidade verdadeira e necessária para com o usuário, parte como uma estratégia de alcançar um público e fidelizá-lo como consumidor e usuário desse tipo de conteúdo. Não é coincidência, portanto, o fato de o afrofuturismo conquistar (digna e justamente) mais espaço no setor. Assim como vale perceber a enorme fatia ocupada por mulheres no universo dos games, o que produz

uma demanda feminina e feminista; feminina pelo fato de ser a usuária uma mulher e parte do universo feminino ser simplesmente apagado das [illegible]as, e feminista por, com razão, questionar quais são os papéis de heroísmo das personagens femininas dentro dos games. A terceira vertente que clama por visibilidade é das comunidades LGBTs. Maior parte dos jogos, ao desenvolver um backstory, parte de relações heteroafetivas, ou impõe como prêmio um outro corpo também em relação heterossexual – o que por si só já é questionável: corpos como prêmio têm um nome, escravidão.

Para não apenas criticarmos e tentarmos partir de uma base que sirva de exemplo, podemos observar as escolhas do jogo *Dragon Age: Origins*, da BioWare, de 2009. Esse jogo de fantasia dá a opção para o usuário. Ele é quem deve criar e editar o protagonista, podendo decidir seu gênero, seu tom de pele, demais características físicas e sua forma, que varia entre adulto típico, anão ou elfo. O fato de escolher um ou outro corpo altera a relação do personagem com as situações e pontos de vista dentro do esquema narrativo. É o exemplo dos elfos, que, pelo passado marcado pela escravização que sofriam nas mãos dos humanos, eles continuam sofrendo abusos, críticas, sendo colocados como subalternos e serviçais.

Outro exemplo é o jogo capitaneado por uma equipe brasileira, *Distortions*. Este jogo congrega música, drama e suspense. A protagonista, Menina, acorda sem memória e precisa buscar sua identidade. Acima de tudo, é um jogo que privilegia o sentimento do personagem, o que pode se estender ao usuário com facilidade.

Atividade Extra

Leia e assista ao vídeo sobre o preconceito contra mulheres no setor de games e seus desdobramentos.

Link para a atividade:

http://blogs.correiobraziliense.com.br/elasnoataque/mygamemyname-machismo-video-games/



Referência Bibliográfica

- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

- MAMET, David. **Três usos da faca: sobre a natureza e a finalidade do drama**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

- OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos.** Tese (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 254. 2014.

- SOUZA, Wadson Gomes de. **Afrofuturismo: o futuro ancestral na literatura brasileira contemporânea.** Tese de Doutorado em Literatura. Universidade de Brasília, 2019.

- VARELLA, João. **Videogame, a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42, 2020

Ir para exercício